ODYSSEY AVENTURA

ODYSSEY AVENTURA–1985 NÚMERO 8

COMO SER RECORDISTA NO COME-COME

Págs. 8 e 9

NOVO

COMANDO NOTURNO

Págs. 2 e 3

CHEGOU

BARÃO VERMELHO E TIRO AO ALVO/ BOMBARDEIO SUBMARINO

Págs. 2 e 3

JOYSTICKS

ENTRE COM TUDO NESTA GUERRA!

BARÃO VERMELHO!

O que você acha de ser um ás da aviação, numa batalha emocionante nos céus na Primeira Guerra Mundial, pilotando aqueles bravos aviões biplanos, com os quais cada piloto tinha de ser um verdadeiro campeão de destreza e astúcia, para sobreviver? Se a idéia agrada, ponha em seu console o cartucho do Barão Vermelho e comece a viver essa emoção. Você terá à sua frente o painel de seu biplano, com indicador de combustível à esquerda, radar e indicador de pouso e decolagem no centro e indicador de munição à direita. O jogo começa no campo de pouso: a hélice começará a girar, o motor, com seu barulho característico vai ganhando rotação, o avião começa a rolar pela pista. O joystick tem os mesmos movimentos de um manche, o que aumenta a sensação de estar pilotando um avião de verdade. No céu, você terá de fugir dos ataques inimigos, investir contra os atacantes e tomar muito cuidado: não vá acertar um avião amigo. Um espelho retrovisor vai ajudá-lo a não ser surpreendido por um ataque traseiro. Mas esteja atento: seu combustível é limitado e você tem de pousar de tempos em tempos para reabastecer. E no chão terá de ser muito hábil. Pergunte a qualquer piloto: lá em cima tudo é mais fácil, mas tirar o avião do chão e fazê-lo descer novamente... Bem, seu biplano está aquecendo os motores. Vamos ver como você se sai?

BOMBARDEIO SUBMARINO!
TIRO AO ALVO!

Duas emoções no mesmo cartucho: Bombardeio Submarino, que vai testar sua capacidade de estrategista; e Tiro ao Alvo, onde você terá de mostrar toda sua habilidade com o fuzil.

No Tiro ao Alvo você tem um fuzil e três cargas de oito tiros cada uma, que você pode usar em sequência, para acertar os alvos que passam à sua frente, em ziguezague, da direita para a esquerda. Você pode mover seu fuzil para cima, para baixo ou para os lados, mas se o alvo não estiver exatamente sob a mira você perde o tiro. Outro cuidado importante: certifique-se de que o fuzil esteja carregado, senão você desperdiça a oportunidade. Para isso, você terá de estar em dia com seu autocontrole: a afobação pode pôr tudo a perder. Todo atirador precisa estar em forma: com um bom treino de Tiro ao Alvo, é claro.

No Bombardeio Submarino você tem de acertar a frota inimiga com suas cargas de profundidade. O mar está escuro, não há sonar à sua disposição. Os submarinos estão lá, mas onde? Para saber, você terá de ir tentando, "no escuro". Cada carga que você acertar fará explodir uma parte de um dos submarinos (se ele for de duas, três ou quatro partes) ou uma nave inteira, se for de uma parte. A partir daí você deverá acertar as outras, usando muita observação e racionalizando os tiros que vai dar. Não há limite de tempo e a quantidade de munição é suficiente, mas quanto menos cargas você usar mais craque será.

COMANDO NOTURNO!

Agora você está em meio a uma batalha dos tempos modernos, pilotando um caça-bombardeio a jato. Sua missão é bombardear um alvo inimigo em plena escuridão da noite e, para isso, você terá de fazer um vôo por instrumentos. Na tela, o painel de seu caça com todos os instrumentos. Na mão, o joystick funciona como um verdadeiro manche e o teclado alfanumérico dá a leitura de seus instrumentos de vôo. O computador de bordo faz a leitura e identificação das aeronaves e baterias antiaéreas que você encontrar durante o vôo. São aliados ou inimigos? Sua primeira missão é tranqüila. Você deve decolar da base, voar em direção ao alvo e bombardeá-lo. Em seguida, retornar à base e aguardar suas próximas ordens. Nesse meio tempo, porém, o comando reserva para você missões mais complicadas, nas quais você vai atravessar as regiões onde estão as forças inimigas, prontas para interceptar seu vôo. Em meio a elas, as forças aliadas, que poderão confundir você na escuridão. Seu caça é moderno e está muito bem aparelhado, mas é preciso perícia para operá-lo. É preciso calcular bem o combustível de que você dispõe para usá-lo racionalmente. Seu jato pode voar em grande velocidade e a altitudes bem elevadas. Mas, um mergulho em alta velocidade pode ser fatal. E não esqueça dos trens de pouso: você deve recolhê-los após deixar o solo e baixá-los antes de aterrar. As teclas do teclado alfanumérico vão ajudá-lo a fazer tudo isso. Lembre-se de estar sempre atento à leitura da distância até o alvo: você não poderá iniciar o vôo de retorno à base antes de atingi-lo. Não esqueça, também, de selecionar a arma adequada para sua estratégia. O canhão vai ajudá-lo a derrubar os caças inimigos. As bombas vão aniquilar as baterias antiaéreas colocadas em terra. Mas seja esperto: se você gastar toda a munição antes de chegar ao alvo, não poderá cumprir sua missão. E o comando é implacável: você não poderá retornar.

Comando Noturno é um jogo para pilotos que querem emoção e que adoram o perigo. Aliste-se nesta batalha e venha conferir!

HIGH SCORES

OS RECORDIS

Quadro

Os primeiros seis meses de 1985 foram marcados pela quebra de recordes do Odyssey. Quase todas as marcas foram melhoradas, o que significa que o pessoal está caprichando, criando novas estratégias ou seguindo os conselhos do Mago Odyssey. Pontuações altas, aparentemente imbatíveis, caíram. Uma prova de que não há recorde que não possa ser quebrado.

RECORDES

Estes são os recordes registrados até hoje pelo Odyssey Clube:

COME-COME II

1º – Cleber M. de Holanda São Paulo - SP	9.999
1º – Novaldo R. Carmona São Paulo - SP	9.999
1º – Alexandre S. Tavares Rio de Janeiro - RJ	9.999
1º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte - MG	9.999
1º – Roberto R. Sordi Araraquara - SP	9.999

BALÃO TRAVESSO

1º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte - MG	1.312

DIDI

1º – Ricardo Bertassi Santo André - SP	8.260
2º – Cleber M. de Holanda São Paulo - SP	7.222

DEMON ATTACK

1º – Fausto C. Trautwein Cambará - PR	598.920
2º – Oswaldo G. Roman Jr. Taubaté - SP	302.745

SERPENTE DO PODER

1º – Frederico S. Tavares Rio de Janeiro - RJ	104.123
2º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte - MG	103.560

MACACOS ME MORDAM

1º – Nelson Bernat Joinville - SC	100
1º – Cleber M. de Holanda São Paulo - SP	100

ACROBATAS

1º – Marcos V. C. Bussmann Curitiba - PR	1.999
1º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte - MG	1.999

FROGGER

1º – Gustavo P. M. Veras Rio de Janeiro - RJ	99.990
1º – Cleber M. de Holanda São Paulo - SP	99.990
1º – Sílvio F. B. Dhom Conselheiro Lafaiete - MG	99.990
1º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte - MG	99.990

TAS EM 1985

de Ouro

COME-COME
1º – Sílvio F. B. Dhom — 9.999
Conselheiro Lafaiete - MG
1º – Gilberto N. Ambrósio Jr. — 9.999
S. J. da Boa Vista - SP
1º – Antônio A. de Castro — 9.999
Belo Horizonte - MG

POPEYE
1º – Antônio A. de Castro — 9.990
Belo Horizonte - MG
2º – Robério S. M. Ferraz — 9.930
Bezerros - PE

SUPER COBRA
1º – Antônio A. de Castro — 9.999
Belo Horizonte - MG
2º – Alexandre Bogdanovic Jr. — 6.101
São Paulo - SP

Q*BERT
1º – Antônio A. de Castro — 9.090
Belo Horizonte - MG
2º – Jerônimo O. de Carvalho Neto — 8.245
- Goiânia - GO

ATLANTIS
1º – Fábio Ingegneri — 243.000
Ribeirão Preto - SP
2º – Luis A. Gonzatto — 236.750
Passo Fundo - RS

WALL STREET
1º – Carlos Juchem — $25.396.500
Xanxerê - SC
2º – José Vieira — $11.907.000
Curitiba - PR

DEFENSORES DA LIBERDADE
1º – Antônio A. de Castro — 3.981
Belo Horizonte - MG
2º – Cleber M. de Holanda — 752
São Paulo - SP

TARTARUGAS
1º – Noriel A. C. Reissig — 164.450
Pelotas - RS
2º – Antônio A. de Castro — 134.530
Belo Horizonte

SENHOR DAS TREVAS
1º – Gustavo H. de Oliveira — 9.791
Campinas - SP
2º – Linco Kczan — 8.073
Ivaiporã - PR

ABELHAS ASSASSINAS
1º – Cleber M. de Holanda — 109.999
São Paulo - SP
1º – Marcos D. do Nascimento — 109.999
Ribeirão Pires - SP

FLIPERAMA
1º – Michelson A. do Rosário — 999.960
Rio de Janeiro - RJ
2º – Eden R. Giannotti — 999.910
Taboão da Serra - SP

OVNI
1º – Athos P. Rothen — 4.456
Três Passos - RS
2º – Roberto Abrasevicius — 1.891
São Paulo - SP

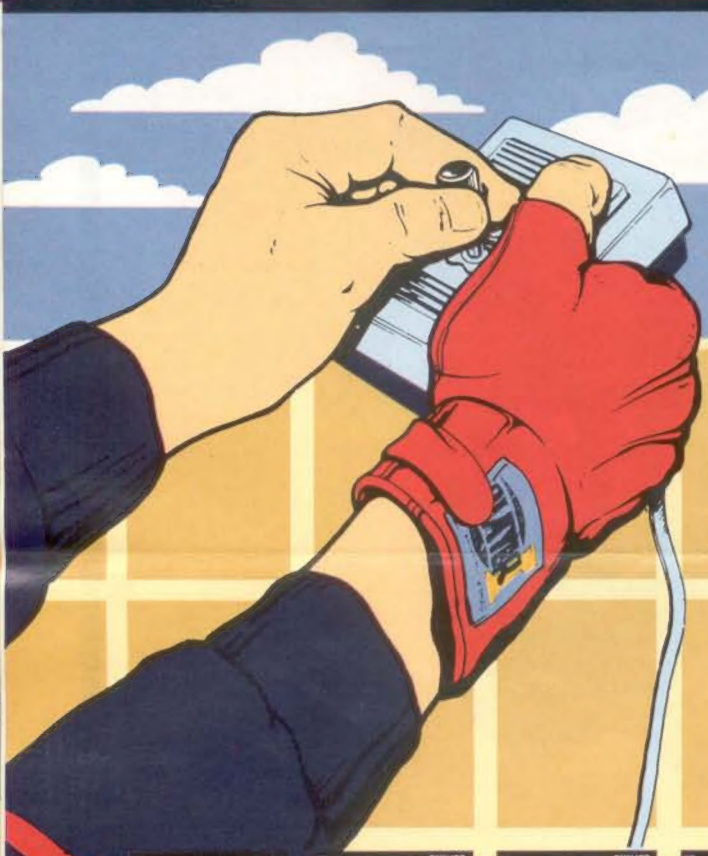
SUPER BEE
1º – Antônio A. de Castro — 3.225
Belo Horizonte - MG

RESGATE
1º – Antônio A. de Castro — 8
Belo Horizonte - MG

BOLICHE
1º – Fernando Vivian — 228
Osório - RS

BURACO NEGRO
1º – Antônio A. de Castro — 511
Belo Horizonte - MG

JOYSTICKS



ODYS
ESC
OS
Jo

1

2

3

4

5

6

7

8

17

18

19

20

21

22

23

24

33

34

35

36

37

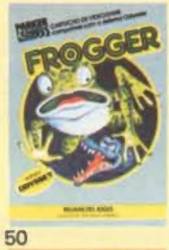
38

46

47

48

49



50

51

52

53

ODYSSEY
AVENTURA

ODYSSEY

OLHA
SEUS

GOS

AQUI ESTÃO TODOS OS CARTUCHOS

1 – Didi na Mina Encantada!
2 – Macacos me Mordam!
3 – Invasores do Cosmos!
4 – Barricada!/Demolição!
5 – Pachinko!
6 – Acoplagem!/Resgate!
7 – Lógica Chinesa!
8 – Senhor das Trevas!
9 – Os Panzers Atacam!/Batalha Aeronaval!
10 – Duelo no Velho Oeste!
11 – Esqui nos Alpes!
12 – Alien!
13 – Bilhar!
14 – Fórmula 1!/Interlagos!/Cryptologic!
15 – Boliche!/Basquetebol!
16 – Futebol de Salão!/Hockey!
17 – Matemágica!/Jogo da Memória!
18 – Defensores da Liberdade!
19 – Futebol Eletrônico!
20 – Voleibol!
21 – Caça Níqueis!
22 – Fliperama!
23 – Golfe!
24 – Conflito Cósmico!
25 – Pegue o Dinheiro e Corra!
26 – Acerte seu Número!
27 – OVNI!
28 – Come-Come!
29 – Come-Come II!
30 – Tartarugas!
31 – Acrobatas!
32 – Basebol!
33 – Guerra de Nervos!
34 – Bacará!
35 – Futebol Americano!
36 – Em Busca dos Anéis Perdidos!
37 – A Conquista do Mundo!
38 – Wall Street!
39 – Abelhas Assassinas!
40 – Batalha Medieval!
41 – Serpente do Poder!
42 – Desafio Chinês!
43 – Buraco Negro!
44 – O Malabarista!/Jogo da Velha!
45 – Balão Travesso!
46 – Demon Attack!
47 – Popeye!
48 – Q*Bert!
49 – Atlantis!
50 – Frogger!
51 – Super Cobra!
52 – Telegrafista!
53 – Super Bee!
54 – Clay Pigeon!
55 – O Segredo do Faraó!
56 – O Gato e o Rato!
57 – Criatividade!
58 – Barão Vermelho!
59 – Bombardeio Submarino!/Tiro ao Alvo!
60 – Comando Noturno!

9 10 11 12 13 14 15 16
25 26 27 28 29 30 31 32
39 40 41 42 43 44 45
54 55 56 57 58 59 60

APRENDA COMO SER RECORDISTA NO COME-COME

Para se conseguir muitos pontos no Come-Come, é preciso observar vários detalhes importantes. Nosso campeão, Antônio A. de Castro, explica que em cada labirinto a tática deve ser adequada, mas há dicas importantes que são válidas para todos eles. São estas:

1 - Evite cruzar pelo meio do labirinto. É melhor usar e abusar das aberturas laterais, que possibilitam uma fuga mais rápida e mudanças de posição na tela que permitem melhor colocação por trás do Dratapilar, para comer seus segmentos e iniciar a imobilização dos Drats.

2 - As árvores valem apenas 1 ponto. Se você se ocupar em comer cada uma delas, vai prejudicar sua velocidade. Assim, deixe essa tarefa para o Dratapilar, pois quando ele está de barriga cheia fica manso.

3 - É importante não tentar jogadas quando restar apenas um segmento anexo à cabeça do Dratapilar, pois, se você o fizer, ele passará a ter a mesma velocidade do Come-Come e será preciso, então, muito mais habilidade para enfrentá-lo. Quando devorar o penúltimo segmento, esqueça os Drats imobilizados e concentre sua atenção no Dratapilar em fuga. Assim que ele tomar um caminho obrigatório, espere que ele esteja risonho (ou seja, de barriga cheia) e coloque-se de maneira a obrigá-lo a seguir para um dos cantos da tela. Dessa forma, você pode comer o último segmento no momento em que o Dratapilar estiver dobrando uma esquina em fuga. Sem este expediente, você só poderá contar com a sorte para ajudá-lo.

4 - Observe os esquemas abaixo (de 1 a 4): considerando **C** Come-Come, **X** Drats ou Dratapilar e ⇨ caminho seguido, utilize as barreiras verticais simples como suas auxiliares, pois os movimentos dos Drats e do Dratapilar são os mesmos representados nos esquemas. Esta estratégia é útil para comer um dos segmentos do Dratapilar e iniciar a caçada aos Drats.

Agora veja quais são as melhores estratégias para marcar muitos pontos usando o labirinto 1:

5 - (Esquema 5) Saia de "A" em direção a "B". Dessa forma, quando os Drats estiverem em "C" você poderá interceptar um segmento do Dratapilar tomando a direção "D". Se o Drat da esquerda (que é o mais rápido), seguir em direção a "E", engane o Drat da direita quando ele chegar em "C"; para isso, tome o caminho para "F". Em seguida, siga as instruções da dica 1 e você estará preparado para alcançar um dos segmentos do Dratapilar.

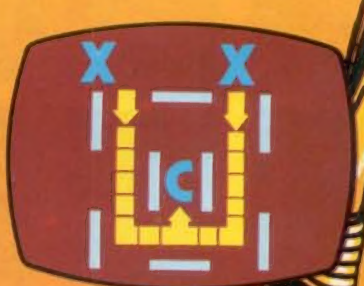
6 - (Esquema 6) A dica 4 é muito usada neste labirinto, tanto para iniciar a liquidação do Dratapilar (parando em 2) quanto para fugir dos Drats (parando em 1). Quando o Dratapilar alcançar a posição indicada no esquema, tente comer seu último segmento, o que lhe deixará maior número de segmentos para efetuar suas jogadas. Esta estratégia pode ser usada em qualquer um dos pontos da tela marcados com "Y" como sendo 2, dependendo do rumo que o Dratapilar tome.

7 - (Esquema 7) Quando os Drats estão brancos eles fogem do Come-Come. Então, use este esquema para imobilizá-los e poder, assim, perseguir o Dratapilar e comer um de seus segmentos, voltar à posição anterior e provocar nova imobilização, repetindo essa estratégia até mudar de fase. Dessa forma, você terá, no mínimo, 23 pontos em cada ação (3 do segmento do Dratapilar e 20 de cada imobilização), sem contar com as árvores que você será obrigado a devorar eventualmente. Seguindo o esquema: parado em 3, o Drat (X) tomará a direção "R". Ali você sai de 3, coloca-o para girar em "R" e segue o caminho para 4, onde vai aguardar o Drat (Z) chegar em "Q". Quando isso acontecer, você segue para "P", onde o imobilizará. Às vezes você conseguirá imobilizar os dois Drats na parte superior da tela (próximo de "R")

Esquema 1

Esquema 2

Esquema 3



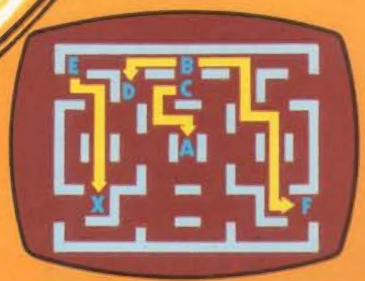
Esquema 4

O Come-Come é um jogo que empolga adultos e crianças. Mas, para ser um verdadeiro recordista, você precisa conhecer alguns segredos. E quem dá as dicas é o campeão Antônio A. de Castro, que já conseguiu obter o limite máximo desse jogo: 9.999 pontos, recorde total.

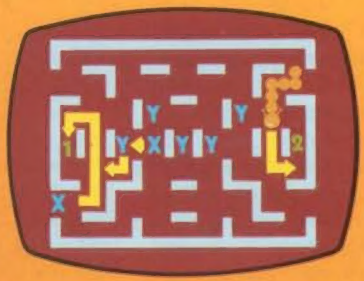
ou na inferior (próximo de "P"). Com os dois Drats imobilizados nos pontos assinalados, o tempo será suficiente para efetuar as jogadas. Evite imobilizar os Drats nas aberturas laterais da tela (S), o que dificultaria sua movimentação. Esta estratégia funciona do outro lado da tela, em direção inversa, tendo 5 como 3 e 6 como 4, uma vez que este labirinto é absolutamente simétrico. Neste caso, porém, lembre-se de que você deve inverter todo o sentido da operação, como se estivesse diante de um espelho. Não esqueça, também, de que os Drats devem estar brancos para se efetuar estas jogadas. Caso contrário, eles pegam você.

8 - (Esquema 8) Também quando os Drats estão brancos você pode aproveitar para encurralar o Dratapilar e separar seu corpo da cabeça (desde que sua carinha esteja risonha, não esqueça). Pode, também, comer o último segmento. Utilize-se do seguinte esquema: corra até que o Dratapilar tome o caminho em direção a 7. Enquanto isso, não importa onde você esteja (qualquer posição assinalada por "C"), siga até 8 (é importante lembrar mais uma vez que, sendo o labirinto simétrico, a jogada pode se desenvolver tanto no canto superior direito quanto no esquerdo; além disso, aqui já consideramos o jogo em desenvolvimento mais rápido, após o nível 4), aguardando ali a chegada do Dratapilar em 7. Assim que a cabeça do Dratapilar estiver nessa posição, mova-se para lá. Isto lhe dará o tempo exato necessário para comer o segmento anexo à cabeça do Dratapilar. Mas esteja atento a um detalhe: estes movimentos requerem muita habilidade, por isso é aconselhável que você os experimente após algum treino. Assim como no esquema anterior, esta jogada pode ser reproduzida nos pontos 7 e 8 assinalados na parte inferior da tela.

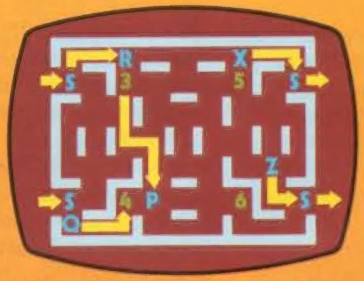
Estes são alguns segredos desvendados pelo nosso campeão. Agora você pode experimentá-los e melhorar sua pontuação. E que tal aceitar um desafio? Partindo destas dicas, tente você mesmo bolar jogadas de mestre com o seu Come-Come.



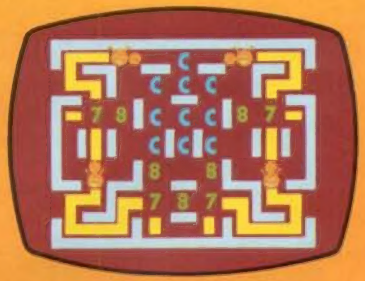
Esquema 5



Esquema 6



Esquema 7



Esquema 8

ENCONTRO

MELHORANDO A IMAGEM

"O canal 6 da minha televisão pega bem, mas colocando o botão da caixa conectora da antena na posição 'jogo' a imagem melhora bastante. Eu queria saber se tem algum problema usar a TV assim, sem que o Odyssey esteja ligado."

Marcelo A. Moreira
Niterói - RJ

O ideal seria que você chamasse um técnico em antenas, pois seu aparelho de TV está com problema de recepção. No entanto, se a caixa conectora do Odyssey na posição "jogo" ajuda a melhorar a imagem normal, pode usá-la assim, desde que seu console não esteja ligado nem à TV nem à tomada de luz.

EFEITOS TRIDIMENSIONAIS

"O que são efeitos tridimensionais? "

Paulo R. R. da Silva
Araruama - RJ

Efeitos tridimensionais são aqueles que permitem uma visão com profundidade da imagem que está sobre a tela, ou seja, uma imagem na qual você tem a impressão de que um objeto ou boneco está se dirigindo para o fundo da tela. Em palavras bem simples, é isso.

O QUE QUER DIZER ODYSSEY

"Gostaria de saber o que significa a palavra Odyssey."

Marcos F. Vogt
Venâncio Aires - RS

Odyssey é uma palavra inglesa que quer dizer "odisséia, peripécia". Ou seja, aventura, emoção, tudo aquilo que você tem quando brinca com o seu Odyssey. Gostou, Marcos?

IMAGEM EM ZOOM

"Gostaria de saber se o Odyssey estraga se eu brincar com ele no zoom do televisor."

Frankned C. de Oliveira
Cristalina - GO

O zoom é um controle independente do seu televisor que não interfere no console e, portanto, não pode lhe causar danos. Preste atenção, porém, porque o zoom, ao aproximar a imagem, faz com que você perca um pedaço do campo visual nas margens da tela e isso pode prejudicar suas jogadas. Confira nos jogos com labirinto, como uma parte dele se perde fora da tela. Portanto, não é aconselhável usar o zoom, porque você não vê o que está acontecendo bem no cantinho da imagem do jogo, que não aparece na tela. Deu prá entender?

O BRUTUS ATRAPALHA

"Já cheguei a 9.120 pontos no Popeye, mais de uma vez, mas não consigo ultrapassar pois não posso fazer nenhum movimento com o Popeye que o Brutus aparece imediatamente no mesmo local e me derruba na água. Não sei se é algum defeito do cartucho."

Renato G. de Araújo
Rio de Janeiro - RJ

"Por que ao passar dos 9.000 pontos no Popeye, o Brutus pode derrubá-lo na água, mesmo estando na plataforma 2? "

Marcelo Frizzo
Americana - SP

Renato e Marcelo, o Brutus é realmente um cara chato. Após os 9.000 pontos vocês já estão muito craques e por isso o Brutus fica mais furioso e perigoso. Não há nada errado: só que o jogo fica mais difícil, para ser mais emocionante, tá?

PROBLEMAS COM A ANTENA

"Estou com problema de caixa conectora de antena. Queria saber se esta caixa está à venda nas lojas especializadas, porque o fio que liga à minha TV arrebentou."

João H. C. Pereira
Rio de Janeiro - RJ

Você pode encontrar uma caixa conectora nova em qualquer loja do Serviço de Assistência Técnica da Philips. Um conselho para evitar que o problema volte a acontecer: prenda bem a caixa conectora da antena na parte de trás de seu televisor, usando o auto-adesivo que vem na própria caixa e reforçando essa fixação com fita crepe. Assim ela fica firme e não força o fio com seu peso.

SLIDES OU FOTOS

"Seria possível enviar-lhes slides no lugar de fotografias como as que tenho mandado? É que o custo dos slides é bem menor."

Carlos Augusto P. Lopes Filho
Sete Lagoas - MG

Claro, Carlos, slides também valem. Pode mandar quantos quiser. O importante é você treinar bastante para bater os recordes.

PALAVRAS ESTRANHAS

"Eu gostaria de saber o que quer dizer isto no jogo Tartarugas: 'Written by J. Butler', pois um dia destes eu pressionei a tecla '? ' e apareceram essas palavras na tela."

Fábio A. Scolástico
São José - SC

As palavras Written by J. Butler significam, ao pé da letra: "Escrito por J. Butler". Isso quer dizer, exatamente, que o senhor J. Butler foi quem criou o jogo Tartarugas, isto é, ele é o autor.

CONSOLES QUEBRADOS

"A tecla 'Action' de um dos controles manuais não funciona. O que devo fazer? "

William V. de Almeida
São Gonçalo - RJ

"O cabo que liga a caixa conectora da antena ao console quebrou no encaixe traseiro do console. Se eu cortar esse cabo e colocar um plug será que causará alguma interferência? "

Sandro Peixoto
São José - SC

William e Sandro: vocês não devem mexer no console ou nos controles. Levem seus aparelhos ao Serviço de Assistência Técnica da Philips que eles serão consertados e ficarão como novos. Se a garantia ainda estiver valendo, William, e o defeito da tecla não for causado por mau uso, o conserto é coberto por ela.
No caso do cabo, Sandro, plugs não servem para ligá-lo ao console. Deixem que um técnico especializado cuide do assunto, tá?

PARA OS FÃS

"Gostaria que vocês fizessem 'bottons' dos jogos Popeye, Q*Bert, Balão Travesso, Buraco Negro, Atlantis, Demon Attack, Super Cobra e Abelhas Assassinas."

Leandro S. de Lima
Jacarepaguá - RJ

Leandro, sua idéia é boa e já foi anotada, tá?

TROCA DE CORRESPONDÊNCIA

Querem trocar correspondência:

Pedro P. Netto — SQN 106, bloco K - ap. 201 - Brasília - DF - CEP 70742

Marco Aurélio N. C. de Lima — Trav. Quintino Bocaiúva, conj. BNH c/31 - Castanhal - PA - CEP 68745

Tomás M. M. Leite — Cx. Postal 16 - Franca - SP - CEP 14400

Renê U. Correa — Rua Valentin Antonio Zanata, 115 - Santa Cruz das Palmeiras - SP - CEP 13650

Humberto G. de Souza — Rua Potiguaçu, 213 - Itanhaém - SP - CEP 11740

Francisco R. Lins — Rua S. Vicente de Paula, 256 - Juaguaribe - CE - CEP 63475

Wilson Rodrigues Jr. — Rua Pindorama, 14 - ap. 801 - Santos - SP - CEP 11100

Clóvis A. Vianna — Rua 15 de Novembro, 429 - Nova Odessa - SP - CEP 13460

Alex G. Aguiar — Rua Sacramento, 132 - Pará de Minas - MG - CEP 35660

Fernando Pereira Coelho — Rua Itu, 778 - Belo Horizonte - MG - CEP 30000

Roberto R. A. Monteiro — Av. Visconde do Rio Branco, 3233 - Fortaleza - CE - CEP 60000

Nixon R. Scherer — Rua São Vicente de Paula, 405 - Criciúma - SC - CEP 88800

Vanusa S. Tôrres e Fábio S. Tôrres — Rua Marechal Deodoro, 298 - Brumado - BA - CEP 46100

Fábio Gallinaro Av. Padre Olivetano, 456 - São Paulo - SP - CEP 03648

Rodrigo F. Furtado — CSB 02 lote 5 ap. 707 - Taguatinga - DF - CEP 72000

Rogério Pinheiro — Rua Dante Grossi, 436 - Cx. Postal 129 - Garibaldi - RS - CEP 95720

ODYSSEY AVENTURA

EDITOR — Mauro Ivan Pereira de Mello.
EDITOR EXECUTIVO — Manuel Valverde.
TEXTO/FOTOS/REVISÃO — Rodrigo Fernandes, Maysa Penna, Maria E. Sorrentino.
ARTE — Álvaro Ferreira, Joaquín Tomás, Renato Mateos, Oswaldo Ferreira da Silva, José dos Santos Coelho.
Publicação periódica publicada pela Mauro Ivan Marketing Editorial Ltda. Reprodução parcial ou total das fotos e matérias, só com autorização expressa dos editores. Correspondência para MIM Editorial, Rua Dr. Melo Alves, 448 - CEP 01417 - São Paulo (SP) - Tels. 280-3727/852-1987. Impressão CLY.
Produzido sob a supervisão da PHILIPS DO BRASIL LTDA.
MAURO IVAN MARKETING EDITORIAL

Wolmer Barroso — Rua Pirituba, 475 - São Paulo - SP - CEP 04052

Edson K. Asai — Rua Tabelião João Lopes, 325 - São Gotardo - MG - CEP 38800

Alberto H. Schlosman — Rua Elza Bittencourt, 14 - ap. 302 - Niterói - RJ - CEP 24230

José C. Gamero — Rua Andorinhas, 263 - Cx. Postal 102 - Arapongas - PR - CEP 86700

Marco A. da Silva — Rua 13 de Maio s/nº - Floresta - PR - CEP 87120

Herivelto de Carmo e Ana C. Stüglitz — Rua Baroneza do Cerro Azul, 1957 - Paranaguá - PR - CEP 83200

Flávia Lopes — Rua Carlos de Vasconcelos, 73/P blc. I - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20521

Anderson M. M. Lima — Rua Senador Tomás Rodrigues, 133 - Fortaleza - CE - CEP 60000

Hynde F. Neto — Rua Santa Helena, 145 - Marília - SP - CEP 17500

Sérgio B. Filho — Av. Cons. Rodrigues Alves, 315 - 51 - São Paulo - SP - CEP 04014

Soraya Reis — Rua Carlos de Vasconcelos, 73 - ap 202 - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20321

Frankned C. de Oliveira — Rua Cel. Correia Lima, casa 14 - V. Militar - Cristalina - GO - CEP 77210

Felipe I. Ribeiro — C 7 lote 15 ap. 302 Taguatinga - DF - CEP 72000

Osni Rodrigues — Rua 24 de Outubro, 444 - Itapira - SP - CEP 13970

Tatiana K. Zambonato — Av. América, 589 - Itatiba do Sul - RS - CEP 99760

Sérgio E. Hirata — Rua Maria Azevedo Florence, 246 - S.B. do Campo - SP - CEP 09700

José Raimundo S. Santana — Rua Landulpho Alves, 6 - Gandu - BA - CEP 45446

ATENÇÃO!

Se você recebeu a sua "Odyssey Aventura" **pelo correio**, já está **automaticamente inscrito** no Clube Odyssey.

A seguir, continuamos a publicar a relação dos membros do Clube, que pediram inscrição através de cartas:

Saulo José Goldar Roman, Taubaté (SP); Wagner Luis Gusmão, São Paulo (SP); Fábio Luis Batista Barro, Ponta Grossa (PR); Adans Andrade Soares, São Paulo (SP); Fabiano Alberto Larcher, Piedade (RJ); Jean Carlos da Silva, Manaus (AM); Milton K. Martinez, São Paulo (SP); Guilherme Landi Pereira, Alfenas (MG); Carlos Ernesto Soliani, São Paulo (SP); Marcelo Acocio, Cachoeirinha (RS); Luciano Bolognesi Jr., Guarulhos (SP); Wagner Vieira da Silva, Santos (SP); Antonio Carlos Palazzolli, P. B. Jesus (SP); Diógenes Anderson Chaves, Jaguariaíva (PR); Antônio Ronaldo Sá B. Pedreira, Salvador (BA); Luis Marcelo Lima Medeiros, Fortaleza (CE); Nelson Rodrigues Refacho, São Paulo (SP); Márcio Rodrigues Augusto, Santos (SP); Emerson Perazolo, São Paulo (SP); Armindo Ferreira da Silva, Rio de Janeiro (RJ); Renato Batista Jarbas, Rio de Janeiro (RJ); Paulo Henrique de Holanda S. Matos, Fortaleza (CE); Wilson de Lima Rodrigues, Maringá (PR); Marcos Aurélio Scartôn, Capinzal (SC); Luiz Alfredo Gonçalves Batista, Taguatinga (DF); Marcos Roberto da Silva, Ribeirão Preto (SP); Roberto Bianchi Júnior, Muzambinho (MG); Edson M. Marques, Piracicaba (SP); Mauro Menuzzi, Dom Pedrito (RS); Rogério Fernandes Gomes, Cajamar (SP); André Raizev Künzel, Nova Iguaçú, (RJ); José Carlos da Silva Gomes, Cajamar (SP); Marco Aurélio Andrade Sanchez, São Paulo (SP); Fernando Vilela Margon, Goiânia (GO); Cláudio Roberto Ruther, Apucarana (PR); Cláudio José de Abreu Guerreiro, São Gonçalo (RJ); Fábio Porto de Paiva, Belém (PA); Edgard de Oliveira Santos, Angra dos Reis (RJ); Sérgio Matalon, São Paulo (SP); Marlos André Marques, Vitória da Conquista (BA); Cláudia Regina Boaventura Ladeira, Rio de Janeiro (RJ); Daniel Abib Mattos Masser, São Paulo (SP); Marcus Vinicius Corrêa, São Paulo (SP); Edilson Pereira de Abreu, São José (SC); Sandro Décio Ribera Vidal, São Paulo (SP); Aroldo Calegari, Taquaral (SP); Neville Daladier Guedes de Moraes Júnior, Rio de Janeiro (RJ); Cláudio Boeira de Almeida, Vacaria, (RS); Fábio Netto Ferreira, Iraí (RS); Sidnei José da Silva, São Paulo (SP); Márcio Teixeira Batista, Rio de Janeiro (RJ); Olyntho Pinheiro Gaspar Neto, São Paulo (SP); Marco Antônio Teixeira Raposo, Nova Friburgo (RJ); Rogério Castellano, São Paulo (SP); Nelson Luiz Pozzi Villa, Descalvado (SP); Alcyr Beltrame, Bauru (SP); Norival Brigatti Júnior, Ubatuba, (SP); Sérgio Constantino Chagas da Silva, Osasco (SP); Fabiano C. Prestes, Criciúma (SC); Luciano dos Santos Medeiros, Tubarão (SC); Salvador Carlos Curcio, Jundiaí (SP); Wladimir de Lara Araújo Filho, Curitiba (PR); Joel Rolim Munhoz Barbosa, São Bernardo do Campo (SP); Pedro Guilherme Ferreira da Costa, Barra do Piraí (RJ); Alexandre Gomes Rodrigues, Nova Iguaçu RJ; Fábio Adriano Celtron, São Paulo (SP); Jair Aparecido Gonçalves, Cotia (SP).

Nº 0124
1984
MCKM

SEGREDOS

COMO ANIQUILAR O DEMON ATTACK

Olá pessoal. Eu, o Mago Odyssey, andei percorrendo o Brasil e encontrei um campeão formidável. É o Fausto Di Creddo Trautwein, lá de Cambará, no Paraná. Ele tem 15 anos e está no 3º Colegial no Colégio Positivo, em Curitiba. Adora eletrônica e pretende estudar processamento de dados e Engenharia Eletrônica. Ele consegue, em duas horas de jogo, o incrível recorde de 598.920 pontos no Demon Attack. Como ele faz isso? Bem, eu o nomeei meu ajudante (afinal, todo super-herói tem um, não é?) e agora ele mesmo vai dar as dicas para vocês. Sigam à risca porque são infalíveis. Palavra do Mago e seu novo ajudante, o Fausto (ou será Super-Fausto?).

"Oi turma. O Demon Attack é um inimigo poderoso. Para derrotar os demônios é preciso um pouco de prática, calma e esperteza. Sigam estes seis passos e vocês podem se tornar campeões também. Vejam só:

1 – Da primeira à quarta onda de ataque o jogo é mais fácil, só há demônios grandes que poderão ser facilmente destruídos e você vai ganhar casamatas. Mate por último o demônio que fica na parte superior da tela, pois ele comanda todos os outros que aparecem na parte inferior da mesma.

2 – Nas 5ª e 6ª ondas de ataque seu tiro é mais vagaroso. Assim, você não pode errar. Nunca fique nos cantos da tela: nestas fases os demônios se dividem em dois, um atira e o outro acompanha o vôo. Destrua primeiro o que não atira, mas tome cuidado com o outro, porque ele irá mergulhar. Nesse momento, acerte-o. Ele é o que vale mais pontos.

3 – Nas 7ª e 8ª ondas seus tiros serão mais rápidos e será fácil passar por elas. Tome cuidado para não matar o demônio de cima e aproveite para recuperar as casamatas perdidas nas fases anteriores.

4 – As ondas 9 e 10 são quase iguais às duas últimas, só que você não poderá, agora, perder nenhuma casamata, para poder estar preparado para as últimas e mais difíceis fases do jogo que são as 11ª e 12ª.

5 – Nas ondas de ataque 11 e 12 você terá de estar muito atento, pois os tiros dos demônios são guiados. Não fique nos cantos da tela e não passe por baixo dos demônios. Tente acertar o mais depressa possível o demônio de cima.

6 – Passando estas fases o nível de dificuldade será o mesmo, mas seguindo estas instruções e treinando bastante você conseguirá obter muitos pontos. Não desanime quando você ficar com apenas uma casamata. Tenha garra e conseguirá vencer os demônios. Você pode trucidá-los."

Escaneado por: MAICON7
Maicon Flavio Firmo Barbosa
e-mail:
neorevolution 26@hotmail.com